

Games for Windows



COLIN McRAE™

DiRT 2™

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

QUAZAL CONNECTING PLAYERS



ego

BINK VIDEO

RAPTURE 3D





Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний «Майкрософт», «Games for Windows» и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации «Майкрософт».

⚠ Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры:

сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:



Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



Дополнительные сведения см. на веб-узле http://www.pegi.info и pegionline.eu

СОДЕРЖАНИЕ

ТУРНЕ НАЧИНАЕТСЯ 5
ЗАВОДИ МОТОР 6
ЗА РУЛЕМ 7
СДЕЛАЕМ ПОГРОМЧЕ 8
ВАШ ФУРГОН 9
КАРЬЕРА 11
ГОНОЧНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ 14
ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ И Т.П. 16
ВАШИ ТАЧКИ 17
ДИСПЛЕЙ 19
ЧАСИКИ ТИКАЮТ 21
GAMES FOR WINDOWS LIVE 22
НАСТРОЙКИ МАШИНЫ 23
АВТОРЫ 25
БЛАГОДАРНОСТИ 26
САУНДТРЕК 27
ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ И ГАРАНТИЯ 29
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 31

ТУРНЕ НАЧИНАЕТСЯ

Ух ты, вот мы и на месте... Это может стать началом чего – то прекрасного! Только посмотрите – перед нами целый мир, который ждет, когда его изрежут следы шин. Это ваша маленькая песочница, а вы только что купили билет на вход. Вы собираетесь проходить самые сложные повороты мира. Будет сложно, но держите под рукой это руководство, и все будет отлично. Засучите рукава, заводите мотор, и вперед...



ЗАВОДИ МОТОР

УСТАНОВКА

Для установки игры вам понадобятся права администратора. Рекомендуется на время установки завершить работу всех прочих программ. Вставьте диск с игрой в ваше устройство для чтения DVD–дисков. Программа установки DiRT 2 должна запуститься автоматически. Если этого не произошло, откройте DVD–диск и запустите файл autorun.exe. После этого просто нажмите кнопку ***Установить*** и следуйте появляющимся на экране инструкциям.

ЗАПУСК ИГРЫ

В системах Windows® Vista и Windows® 7 игра будет добавлена в Обозреватель игр в меню ***Пуск***. В системе Windows® XP игра будет добавлена в группу ***Programs/Codemasters/DiRT2 меню Пуск.***

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Если у вас будут какие–либо проблемы при установке или запуске игры, ознакомьтесь с информацией из файла Readme.txt, который находится на диске с игрой. Удостоверьтесь в том, что ваш компьютер удовлетворяет минимальным системным требованиям, и проверьте список известных проблем. Помните – большинство проблем можно решить, обновив драйверы вашей видеокарты. Кроме этого, вы можете обратиться на форум поддержки DiRT 2, расположенный по адресу ***www.codemasters.com/support***, или в службу технической поддержки компании «Новый Диск».



ЗА РУЛЕМ

В этом союзе вся суть: человек и машина. Так добываются победы. У вас должны пробегать искры на кончиках пальцев, чтобы вы понимали, что может машина и что ей больше по душе. Остановиться можно, только когда вы оба находитесь на пределе.

Вы можете настроить управление под себя в меню ***Настройки*** или просто использовать управление по умолчанию, указанное ниже:

ГЕЙМПАД XBOX 360® ДЛЯ WINDOWS



РУЛИ

Рули Logitech, Thrustmaster и Fanatec, а также официальный руль Microsoft Xbox 360. Для каждого из них сохранена настройка по умолчанию, которую можно проверить или изменить в меню ***Управление***.

УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРЫ

ГАЗ	↑	СИГНАЛ	X
РУЛЬ ВЛЕВО / ВПРАВО	← →	ПОСМОТРЕТЬ НАЛЕВО	DEL
ТОРМОЗ / ЗАДНИЙ ХОД	↓	ПОСМОТРЕТЬ НАПРАВО	PG DN
ПЕРЕДАЧА ВВЕРХ	A	ОГЛЯНУТЬСЯ	END
ПЕРЕДАЧА ВНИЗ	Z	(НЕ В СЕТИ) ПОВТОР	F1
РУЧНОЙ ТОРМОЗ	SPACE	(НЕ В СЕТИ) ВЕРНУТЬСЯ НА ТРАССУ	F1
КАМЕРА	C	ПАУЗА	ESC

СДЕЛАЕМ ПОГРОМЧЕ

ПОДКЛЮЧАЕМ!

У вас много динамиков?

DiRT2 поддерживает реалистичный трехмерный звук. Для того чтобы им воспользоваться, задайте в игре в настройках звука драйвер Rapture3D, а в конфигурации динамиков Rapture3D в Windows установите параметр Surround 3D7.1.

Наибольший эффект от трехмерного звука достигается в том случае, если во время игры вы сидите в центре фигуры, образованной динамиками. Конфигурация 3D7.1 также совместима со стереосистемами и 5.1 – просто откиньтесь на диван и наслаждайтесь музыкой или фильмом.

Два дополнительных динамика в аналоговой конфигурации 7.1 или при использовании HDMI 1.3 должны быть расположены как можно выше по центру за спиной слушателя, но при этом ниже двух фронтальных колонок. Должны образовываться показанные на схеме треугольники.

Расположение центрального фронтального динамика и сабвуфера не важно, так как они не являются частью создающего трехмерность восьмигранника.



ВАШ ФУРГОН



ВАШ ДОМ ВДАЛИ ОТ ДОМА

Это ваше личное пространство, здесь вы отдыхаете, когда не находитесь на трассе.
Вам нужно будет тут освоиться...

1: КАРЬЕРА

Проверьте карту карьеры, чтобы посмотреть соревнования, на которые вы приглашены – от маленьких локальных до чемпионатов мира и даже турниров X Games. Кроме того, тут можно устраивать свои собственные гонки или принять участие в заезде на время на какой-нибудь трассе.

2: МОИ ДАННЫЕ

Загляните в МОИ ДАННЫЕ, чтобы посмотреть на себя со стороны. Здесь хранится ваша статистика и история гонок. Сравнивайте себя с друзьями, следите за прогрессом в карьере и местом в сетевых таблицах лидеров DiRT.

3: СЕТЕВАЯ ИГРА

Все, что связано с сетевой игрой, можно найти на соответствующей стене. Здесь вы можете создать игру или присоединиться к игре по Интернету или локальной сети. В Интернете вы можете ради удовольствия сыграть в ДЖЕМ–СЕЙШН или приложить максимум упорства и заработать славу в режиме ТУРНЕ–ПРО.

4: ДОПОЛНИТЕЛЬНО

В этом месте – как за диваном, чего только не найти. Различные интересности, включая список разработчиков и видеоролики, которые вы успели открыть.

5: ГОНКА / ОСМОТР МАШИНЫ

Вы столько трудились, чтобы заработать ее, так не пожалейте времени и полюбуйтесь ею вдоволь. Вот она, ваша машина, во всей своей красе.

6: МАШИНЫ

Тут можно просмотреть вашу коллекцию автомобилей: увидеть их статистику, сравнить с машинами своих друзей, а кроме того, изменить по своему желанию, выбрав цвет, сигнал и даже игрушки на приборную доску. Если у вас есть деньги, тут можно купить новые машины или улучшить те, что у вас уже есть, чтобы они стали еще круче.

7: НОВОСТИ

Откройте страницу НОВОСТИ, чтобы узнать о последних событиях в сетевом сообществе DiRT 2. Здесь можно найти новости сообщества, информацию о сетевых турнирах, подсказки по игре, а еще новости о том, чем занимались ваши друзья.

8: НАСТРОЙКИ

Настройте ваши впечатления от гонок. Тут вы найдете настройки звука, графики, управления, обратной связи и т.п. С ума сойти можно.





КАРЬЕРА

Итак, вы начинаете свою карьеру. Вот это будет поездочка – можете начинать волноваться! С вашими умениями и целеустремленностью вы добьетесь многого – даже билета на известные во всем мире DiRT Games. Хотя надо сразу предупредить, это будет не очень просто, так что читайте внимательнее. Вот как протекает карьера в DiRT 2...

ПУТЕШЕСТВУЙТЕ ПО МИРУ

Лучший способ начать с нуля – выбраться куда-нибудь и проехать свои первые километры. В самом начале вам будет доступна лишь пара ***соревнований***, но как только вы начнете их выигрывать и произведете первое впечатление на других гонщиков, приглашения на гонки во всем мире не заставят себя ждать.

ЗАРАБАТЫВАЙТЕ ОПЫТ



Приглашения на соревнования зависят от опыта, так что вперед, получайте его. Опыт общий, так что вы можете увеличивать его, принимая участие в гонках и выигрывая их – чем лучше место на финише и чем серьезнее соревнование, тем больше опыта вы заработаете. Получите достаточное количество опыта – достигнете следующего уровня.

ЗАРАБОТАЙТЕ ПОВЫШЕНИЕ

Вы начнете вашу карьеру с ограниченным бюджетом и с относительно низкой репутацией у других пилотов. В этот момент вы будете ограничены соревнованиями для новичков. Тем не менее, с получением опыта на этом уровне вы перейдете на уровень профессионалов, а затем на уровень звезд, на котором соревноваться сложнее всего.







Вначале машины годятся лишь для соревнований новичков; чтобы участвовать в гонках более высокого уровня, вам нужно их усовершенствовать. Но не волнуйтесь, вы всегда сможете поучаствовать на хорошей машине в гонке классом ниже: с нее автоматически временно будут сняты усовершенствования.

ВЫХОДИТЕ НА МИРОВОЙ УРОВЕНЬ



После получения определенного количества опыта вы сможете участвовать в этапах ***Чемпионата мира***. Он один на каждую гоночную дисциплину, так что участие в нем очень престижно, сначала нужно проявить себя. Прежде чем вы сможете принять участие в самом чемпионате, вам необходимо выиграть некоторое количество квалификационных соревнований.

СТАНОВИТЕСЬ ЗНАМЕНИТОСТЬЮ



В своих путешествиях следите за соревнованиями ***X Games***. Это важные соревнования в гоночном календаре, и в них участвуют самые известные гонщики. Самыми большими из них, бесспорно, являются ***Американские X Games***; победите в них и сможете с уверенностью заявлять, что вы лучший из лучших.

ОТТАЧИВАЙТЕ МАСТЕРСТВО

Еще один способ заработать опыт – это выполнение личных ***Заданий***. Задания ставят перед вами цели, к которым нужно стремиться, когда вы обгоняете других гонщиков, проезжаете определенное расстояние или даже переворачиваете машину. У каждого задания есть пять фаз, и каждая достигнутая вами фаза принесет вам опыт.

ЗАРАБАТЫВАЙТЕ ДЕНЬГИ

За участие в соревнованиях, кроме всего прочего, вам будут платить деньги. Как и в случае с опытом, вы получите большее денежное вознаграждение за хорошие результаты в более сложных соревнованиях. Но не витайте в облаках, если вы хотите достигнуть самой вершины, вам придется регулярно раскошеливаться на новые автомобили и их усовершенствования.





Помните, что отношения могут быть и хорошими, и плохими. Водите хорошо, сражайтесь упорно, будьте джентльменом – и вы впечатлите звезд на трассе. Если будете вести себя неподобающе – будете раздражать людей. От этого всем будет только хуже.

ОБЩАЙТЕСЬ СО ЗВЕЗДАМИ

Вы будете делать себе имя, но не забывайте строить ***отношения*** с другими гонщиками, а речь идет о суперзвездах. Впечатлите звезду на трассе, и вы оставите о себе память, сделайте это достаточное количество раз – и получите бонусы от друзей!

ВЫЗОВЫ

Время от времени звезды могут бросать вам ***Вызов***. Эти личные соревнования дают вам шанс еще больше впечатлить звезд и получить огромный бонус в опыте, так что не стесняйтесь и участвуйте в дружеских заездах!



ВЫЗОВ ОДИН НА ОДИН

Это просто, только вы и он. Гонка один на один покажет, кто тут на самом деле главный.



ВЫЗОВ НА ВЫБЫВАНИЕ

Вы против всех. Чтобы выиграть вызов, закончите гонку на определенной позиции или выше нее.



ВЫЗОВ НА ВРЕМЯ

Кто-то утверждает, что показал неплохое время на трассе. Докажите, что вы ездите гораздо быстрее, и побейте это время.

КОМАНДЫ

Еще одна причина дружить со звездами – они с большим удовольствием будут участвовать с вами в ***Командных гонках***. Поспрашивайте звезд перед регистрацией в командной гонке и узнайте, кто на нее согласен. Но не забывайте обращать внимание на специализацию, иначе все может кончиться тем, что вы будете им сильно мешать!



ГОНОЧНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ

RALLY

РАЛЛИ включает в себя быстрое и умелое вождение на различных поверхностях и видах ландшафта. Скоростные участки здесь технически сложные, с большим количеством изгибов и поворотов.

TRAIL BLAZER

ГОНКА ПРЕСЛЕДОВАНИЯ требует скорости и проходит на длинных, открытых трассах. Не важно, спуск перед вами или подъем – машиной нужно управлять очень четко.

raid

РЕЙД – это очень увлекательная битва множества автомобилей на непростых линейных трассах.. Маршруты с несколькими вариантами прохождения позволяют выбирать путь, но избегайте потенциально опасных срезок!

LAND RUSH

КРОСС проходит на замкнутых трассах без покрытия, каждая из которых изобилует безумными поворотами, трамплинами и профилированными участками.
Старт дается одновременно, так что очень важно, как вы пройдете первый поворот.

RALLY CROSS

РАЛЛИ-КРОСС проходит на узких, ровных замкнутых трассах, которые наполовину покрыты асфальтом, а наполовину – лишены покрытия. Он быстр, он яростен – очень прикольно.

Ралли и гонки преследования в DiRT 2 используют раздельный старт, так что безумные гонщики будут и впереди, и позади вас. Но не беспокойтесь о месте на финише, тут в зачет идет время прохождения трассы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ



СЛАЛОМ

Это предельное испытание ваших навыков и выдержки. Выжимайте из машины все, чтобы пройти ворота и получить бонус ко времени, который вычтется из времени прохождения трека.



ЛИДЕРСТВО

Тут все дело в секторах. Гонка состоит из трех кругов, а очки присуждаются в конце, на основе места по всем секторам и итогового места в гонке. За каждый сектор присуждается от 1 до 10 очков, еще 1–10 очков за итоговое место в гонке, так что не отставайте!



ГОНКА НА ВЫБЫВАНИЕ

Это режим, в котором гонщик, идущий на последнем месте, выбывает каждый раз, когда заканчивается отсчет таймера. Избегайте последней позиции, и вам достанется победа, в противном случае гонка может закончиться слишком быстро.

ОЧКИ

После каждой гонки вы будете получать очки, в зависимости от занятого места. Можно получить 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2 или 1 – как повезет.





ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ И Т.П.

У всех бывают неудачные дни... Хорошо, что в наши дни въезд боком в дерево и полет вниз по склону горы уже не так опасны, как раньше...

ФЛЭШБЕКИ



Когда вы участвуете в гонке вашей карьеры и что-то вдруг идет не так, флэшбеки приходят на помощь. Они позволяют вам отмотать время назад и выбрать момент перед тем, как все пошло не так. Можно вернуться назад и исправить ошибку.

Чтобы использовать флэшбек, откройте пункт меню ***Повтор***. Для этого нажмите соответствующую кнопку (RB / F1) или поставьте игру на паузу и выберите соответствующий пункт в меню. Открыв повтор, отмотайте события назад при помощи отображаемых на экране кнопок управления и нажмите кнопку флэшбека (X / F12), чтобы переместиться во времени!

Но не расслабляйтесь, у вас имеется ограниченное количество флэшбеков для использования в каждой гонке. Это число меняется в зависимости от выбранного вами уровня сложности, так что иногда придется экономить. У вас не будет флэшбеков в режиме гонки на время и в сетевых гонках.



Следите за значком флэшбека во время гонки. Если вы накосячите в управлении, то увидите, как он вращается в правой части экрана. Это сигнал к тому, чтобы немедленно нажать на кнопку повтора!

ПОВТОРЫ

Наряду с обычными повторами, из которых получаются ваши флэшбеки, вы можете просматривать и полные повторы всей гонки, после ее завершения. На экране будет то же самое управление, но теперь уже никаких флэшбеков, просто откиньтесь на спинку и смотрите шоу.

ВАШИ ТАЧКИ

Когда дело касается машин, о моногамии вспоминать не стоит. Заполучите как можно больше и продемонстрируйте каждой из них свою любовь и страсть. Вот ваш личный курс молодого любовника...

В режиме карьеры на свою коллекцию машин можно посмотреть в начале соревнования или выбрав пункт *МАШИНЫ* снаружи вашего фургона. Здесь можно покупать, усовершенствовать и настраивать свои автомобили, а кроме того просматривать и сравнивать их статистику.

Машины разбиты на пять категорий, которые становятся доступны по очереди, одновременно с разными гоночными дисциплинами:

RALLY CROSS

RALLY

CLASS 1 BUGGY

TRAIL BLAZER

STOCK BAJA

TROPHY TRUCK

RAID T1



УЛУЧШЕНИЯ

Автомобили изначально годятся для соревнований уровня новичков. Чтобы участвовать на них в соревнованиях более высокого уровня, необходимо их улучшить.

НАБОРЫ УЛУЧШЕНИЙ

Ралли, Ралли-кросс и ***Гонка преследования*** примечательны тем, что для всех трех классов подходят одинаковые машины. Допустим, у вас есть машина для ралли – вы можете купить набор улучшений, чтобы превратить ее в машину для ралли-кросса или гонки преследования. Тем не менее, это изменение не навсегда – при наличии соответствующего набора на этой машине можно будет стартовать в любой из трех дисциплин.

НАСТРОЙКА

РАСКРАСКИ для каждого из автомобилей становятся доступны после ваших побед на нем.

НАБОРЫ СИГНАЛОВ становятся доступны при получении опыта в карьере.

ИГРУШКИ на вашу приборную доску и зеркало заднего вида выдаются за определенные заслуги. Подробную информацию можно найти на экранах ***Игрушки на приборную доску / лобовое стекло.***

СЕТЕВАЯ ИГРА

В отличие от карьеры, в сетевых гонках с самого начала доступны все автомобили. Но, тем не менее, если вы очень хотите самовыразиться, нужно открывать усовершенствования в обычной карьере.





ДИСПЛЕЙ

НЕ ПРОМОРГАЙТЕ ВСЕ ВЕСЕЛЬЕ



Тут указаны круги и время. В некоторых режимах тут отображены цели.

Вы зеленый

Здесь показаны ваше место в гонке и место / время других пилотов.

Тут показаны повреждения двигателя и колес. Если повреждения "Сильные", значит, у вас проблемы.

Белые штрихи показывают круги или сектора.

Вы зеленый

Тут показываются завершенные вами задания. Если вы получите новый уровень, это тоже будет тут показано.

Важные вещи - скорость, обороты, передачи. Желтый сигнал означает, что пора повышать передачу, красный - что вы уже опаздываете с повышением.

Сколько у вас осталось флэшбеков.

ЛИДЕРСТВО

В гонках на лидерство индикатор показывает вашу позицию в каждом из секторов.

Зеленый - это хорошо.

ЧАСИКИ ТИКАЮТ

В режиме гонок на время вы можете оттачивать и демонстрировать свое мастерство. Вы можете посоревноваться с призраками лучших гонщиков мира, сразиться с друзьями или просто попытаться улучшить свой рекорд.

ПОДГОТОВКА

Чтобы попасть в режим гонки на время, выберите любое место на карте мира, а затем нажмите кнопку ГОНКА НА ВРЕМЯ. После этого необходимо будет выбрать трассу и класс машин. И не забудьте проверить текущую таблицу лидеров!

Выбрав машину, необходимо решить, какой из записанных кругов-призраков будет загружен в гонку на время. Вы можете выбрать его из списка своих друзей или игроков всего мира.

ЗА ДЕЛО

Начинайте гонку и не думайте ни о чем. На замкнутых трассах вы будете раз за разом проходить дистанцию, пока не захотите закончить заезд. После этого вы увидите свой результат относительно других машин-призраков и сможете решить – начать заезд заново или выйти. На линейных трассах результат появится на экране после пересечения линии финиша.

В режиме гонки на время машина не будет получать повреждений, так что не обращайте внимания на такие мелочи. Флэшбеки доступны, но при их использовании время круга или отрезка засчитано не будет.

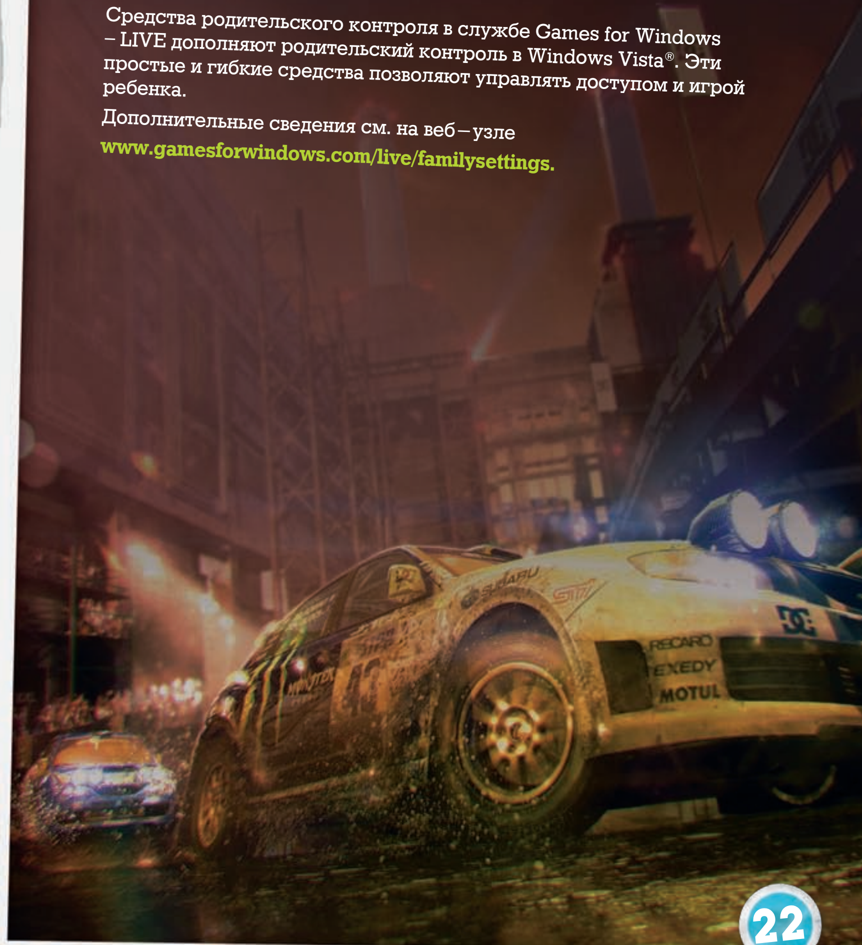


GAMES FOR WINDOWS LIVE

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

Средства родительского контроля в службе Games for Windows – LIVE дополняют родительский контроль в Windows Vista®. Эти простые и гибкие средства позволяют управлять доступом и игрой ребенка.

Дополнительные сведения см. на веб-узле www.gamesforwindows.com/live/familysettings.



НАСТРОЙКИ МАШИНЫ

Итак, вы фанат контроля. Вам надо, чтобы все было настроено именно по–вашему, так? Ну, допустим, машина – ваша отрада и счастье, но это же не повод всю ее раскурочить и каждый раз что–то менять. Вперед, засучим рукава...

Вы можете настраивать управляемость вашей машины перед каждой гонкой. Просто убедитесь, что вы включили возможность НАСТРОЙКИ МАШИНЫ во время выбора настроек гонки около своего фургона. В сети организатор решает, могут ли участники пользоваться своими настройка–ми машин перед каждой гонкой (только в Джем–сейшн).

ВАШИ ИНСТРУМЕНТЫ

ПЕРЕДАТОЧНЫЕ ЧИСЛА

На быстрых открытых трассах вам помогут длинные передаточные чис–ла, которые позволят развить более высокую максимальную скорость. На более узких, извилистых трассах короткие передаточные числа помогут быстрее ускоряться на выходе из поворотов.

ПРИЖИМНАЯ СИЛА

Увеличение прижимной силы повышает сцепление с дорогой, что помо–гает в поворотах и улучшает ускорение. Уменьшение прижимной силы ведет к снижению сопротивления, в результате чего увеличивается мак–симальная скорость – это полезно на быстрых открытых трассах.

ПОДВЕСКА

На неровных поверхностях более мягкая подвеска улучшит сцепление, так как колеса будут находиться в постоянном контакте с трассой. Одна–ко на ровных поверхностях более жесткая подвеска улучшит отклик руля и сцепление колес с дорогой.

ДОРОЖНЫЙ ПРОСВЕТ

Уменьшение дорожного просвета улучшит отклик машины на ровных по–верхностях и силу сцепления с трассой. Увеличение дорожного просвета даст больший запас хода подвески на неровных поверхностях и увеличит склонность автомобиля к заносам.

ДИФФЕРЕНЦИАЛ

В полноприводных автомобилях эта настройка регулирует силу блокиров–ки центрального дифференциала, на заднеприводных – заднего. Жесткий дифференциал увеличивает мощность, которую колеса передают доро–ге, но способствует избыточной поворачиваемости.

Слабый уровень блокировки дифференциала увеличит недостаточную поворачиваемость, но при этом уменьшит мощность, передаваемую коле–сами дорожному полотну.

БАЛАНС ТОРМОЗОВ

Перенос тормозного баланса назад улучшит контроль над машиной при торможении, но приведет к избыточной поворачиваемости. Если перене–сти его вперед, машина станет склонна к сносам и менее устойчива.



Нашли свою идеальную настройку машины? Вы можете сохранить ее и загрузить позже, используя кнопку СХЕМА на странице настройки машины. Удобно!



АВТОРЫ

Senior Executive Producer Gavin Raeburn **Producer** Adam Askew **Associate Producer** Toby Evan-Jones **Design Manager** Ralph Fulton **Chief Game Designer** Matthew Horsman **Game Design** Paul Coleman, Matt Turner, David Tillotson, Tom Gleadall, Paul Turland, Jamie Adamson, Ben Fell **Track Design** Graham Bromley, Lee Niven, Glenn McDonald, Jason Evans, Barnaby Zoeller, Kristian Alder-Byrne, Ben Dare, Matthew Battison, Paul Haynes, Matthew Thompson, John Barnes, James Cooper, Becky Crossdale **Car Handling Design** Gehan Pathiraja, James Conway, Nicholas Rathbone, Jim Clarke **Art Director** Nathan Fisher **Project Lead Artists** Daniel Oxford, Jorge Hernandez-Soria **Art Managers** Nicolas Pain, Neil Kaminski, Michel Bowes **Outsource Managers** Andre Stiegler, Darren Yeomans **UI Art Lead** Philip Cox **UI Art** Christian McMorran, Matt O'Connor, Elly Marshall **Character Art Lead** Toby Hynes **Character Art** Mark Hancock, Paul Edwards **Environment Art Leads** Erol Kentli, Peter Ridgway **Environment Art Group Leads** Andria Warren, Seth Brown, Justin Batchelor **Environment Art** Adam Hill, Jason Dovey, Khushpal Kalsi, Lee Piper, Oscar Soper, Simon Chapman, Aamar Mirza, Thomas Stratford, Richard Berwick, Steve Jackson, Joseph Stone, Daniel Rose, Jon Haywood, Peter Rose, Tariq Rafiq, Dan Cook, Joe Bradford, Peter Kerpcar, Matthew Stott, Richard Priest, James Garret **Vehicle Art Lead** Nick Phillips **Vehicle Art** Richard Thomas, Stephen Tsang, Matt Jones, Mitchell Roach, Keith Burden **Animation Lead** Jon Maine **Animation** Huy Nguyen, Adam King **Technical Art Lead** Martin Wood **Technical Art** Tom Whibley **Visual Effects Lead** Jon Graham **Visual Effects** Marcus Wainwright, Andy Stewart, James Watt **Concept And Marketing Art Lead** Max Cant **Concept And Marketing Art** Simon Enstock, Vincent Jenkins **Lead Programmer** Matt Craven **Programmers** Robin Bradley, Scott Stephen, Andrew Sage, Robert Pattenden, Karl Hammarling, Gareth Thomas, Gary Buckley, Will Stones, Adam Sawkins, Igor Bozhko, Paul Penson, Simon Cooper, Ben Knight, Michael Bailey, Hugh Lowry, Giannis Ioannou, Nic Melder, James Manning, Parven Hussain, Malcolm Coleman, Michael Nimmo, David Hosier, Alasdair Martin, John Watkins, Stephen Edmonds, Liam Murphy, Dave Dempsey, Jon Wingrove, Jaroslaw Rzepecki, Joakim Hentula, Paul Kruitz, Joe Hegarty, Andrew Green, Alan Jardine, Rama Nallamilli **Audio Director** Stephen Root **Audio Manager** John Davies **Lead Audio Designer** Mark Knight **Audio Designers** Dave Sullivan, Peter Ward, Andrew Grier, Ed Walker, Claire Woodcock **Studio Technician** Ben Brown **Project Manager** Steve Eccles **Project Planner** Richard Todd **Brand Marketing** Alex Bertie, Guy Pearce, Julien Soquet-Clerc **PR** Rich Eddy, Sam Cordier, Adrian Lawton, Pete Webber **Digital Marketing** Lizzie Wilding, Joe McEwan, Ian Webster **Video Editing** Samantha Hatton Brown, Philip Roberts, Rob Lucas, Javid Duranni, Yolanda De Los Bueis **Marketing Services** Peter Matthews, Wes Strange, David Alcock, Barry Cheney, Andy Hack, Wayne Garfirth **Licensing Executive** Peter Hansen-Chambers **Research Manager** Antonia Rodriguez **In-Game Researcher** Rosetta Rizzo **General Legal Counsel** Julian Ward **Lawyer** Simon Moynihan **QA Manager** Eddy Di Luccio **Functional QA Manager** Danny Beilard **QA Team Lead** Gary Masters **Senior QA Technicians** Daniel Flanagan, Mark Spalding, Alyson Williams **QA Technicians** Richard Beech, Jonathan Bennett, Chris Brain, Robert Carrington, Tim Dearing, Sean Francis, Tom Gregory, Matthew Haven, Alexander Hill, Richard Kadow, Dawn Lamplough, Chris Longden, Ivan Merga, James Mohamed, Keith Murton, Richard Peters, Zi Peters, Mike Pickton, Michael Robson, Samuel Rogers, Joseph Smith, Mark Tobin, Simon Williams, Alan Woo, Ben Wood, Mike Easton, James Grant, Darren Hayward, Joe Hill **QA Outsource Team Lead** Paul Baber **Online QA Manager** Jonathan Treacy **Online Senior QA Technicians** Michael Wood, Rob Young **Online QA Technicians** Alastair Bowers, Andrew Coyle, Andrew Kimberley, Andrew McIntosh, Andrew Morris, Anthony Moore, Chris Gripton, Craig Whitehouse, Daniel Wright, Edward Rothwell, Erich Cooper, Gurpreet Singh, Harjeet Marwhaya, James Hopkins, James Huntley, Jamie Keys, Leigh Harris, Matthew Corbett, Matthew Hall, Matthew Leech, Owen Parry, Patryk Wroblewski, Paul Briden, Robert Pearce, Ross Darvill, Scott Sturrock, Simon Tapley, Sukhdeep Thandi, Victoria Burrows, Matt Berry, Stephanie Holmes, Terry Lee, Scott Rombach, Adam Wells **Compliance Manager** Gary Cody **Compliance Leads** Neil Martin, Richard Pickering **Compliance Technicians** Neil McCabe, Jack Foster, Adam Fielding, Will Haines, Andrew Partridge, Darren Keig, Gurtejbir Mangat, Keith Tsang, Andrew French, Mike Hill, Andy Laird, Gurshaan Surana, Manish Panchmatia **CENTRAL TECH Chief Technology Officer** Bryan Marshall **Lead Programmer** Chris Brunning **Group Lead Programmers** Simon Goodwin, Csaba Berenyi **Programmers** Aristotel Digenis, Peter Goodwin, Laurent Nguyen **VOICE CAST Vocal Directors** Lex Lang, Kirk Thornton **Additional Vocal Direction** Claire Woodcock **As Themselves** Ken Block, Travis Pastrana, Tanner Foust, Dave Mirra, Mohammed Ben Sulayem, Christian Stevenson (commentator) **Katie** Cindy Robinson **Jayde** Dorothy Fahn **Scottish Male / Male Co-Driver** Lewis Macleod **Female Co-Driver** Hanne Steen **US Males** Trevor White, John Bentley, Yuri Lowenthal, Dave Earnest, Patric Seitz **South American Male** Pepe Balderamma **Scandinavian Male** David Menkin **Irish Male** Jonathan Forbes **British Male** Jimmy Akingbola **French Male** Lex Lang **Eastern European Male** Nick Boulton **LOCALISATION Localisation Manager** Daniel Schaefers **Assistant Localisation Manager** Gaelle Leysour **Italian Translation** Marco Mardocchi **French Translation** Sébastien Lizon **German Translation** Stefan Keller **Spanish Translation** Meaning Makers **Japanese Translation** Binari Sonori **FIGSJ Voice Production** Binari Sonori **Binari Sonori Project Manager** Laura Cattaneo **Binari Sonori Sound Engineer** Maurizio Abate **French Cast** Annie Milon, Benjamin Pascal, Caroline Pascal, Donald Reignoux, Gérard Malabat, Jérémy Prévost, Laetitia Lefebvre, Philippe Bozo, Thierry Kazazian, Yann Pichon **Italian Cast** Aglaia Zannetti, Alessandro Rigotti, Alessandro Zurla, Danilo Bruni, Gianluca Iacono, Giuliana Atepi, Lorenzo Scattorin, Luca Sandri, Paolo De Santis, Simona Biaseti **German Cast** Erik Borner, Gabi Franke, Gilles Karolyi, Jens Wendland, Linus Kraus, Peter Wenke, Sabina Godec, Sebastian Walch, Stephane Bittoun **Spanish Cast** David Robles, Fernando Cabrera, Francisco Vaquero, Inés Blázquez, Jorge Saudinós, José Ángel Fuentes, Juan Amador Pulido, Olga Cano, Olga Velasco, Rais Báscones **Japanese Cast** Daichi Endo, Jin Yanai, Kenji Takahashi, Nobuyuki Kobushi, Rena Ozaki, Seito Yoshikai, Tomoko Nakamura, Tomoyuki Higuchi, Yoshimasa Kawada, Yu Shimamura **KL STUDIO Director** H.S.Low **General Manager** Maxime Villandre **Finance Manager** Kah Chai Tay **HR Manager** Kuan Sook Mee **Admin Assistants** Farra Nadia Zuhari, Nurul Shida Bt Md Zain **Technical Support Engineer** Chin Cheong Weng Technical **Art Director** Jason Butterley **Production Manager** Johan Fariz Lam **Production Assistant** Chong Ee Von **Environment Group Leads** Lim Soon Aik, Lor Hang Chuan, David Khaw, Wong Yee Hsien , Mohd Fazlan bin Abdul Jamil **Environment Artists** Yeo Chuan Tong, Mohd Faizal bin Ahmad Norrahma, Yuean Jin Loong (Jacob), Chee Yim Mei (Jouly), Tey Hong Yeow, Teh Jia Shyan, Zarif Bin Khairuddin, Eugene Hong Tuan-Keat, Stephanie Yong Jo-Ann, Thum Chee Ket (Jack), Siah Joon Kiong, Noor Izmal Mukhriz bin Ismail, Leong Kha Hau (Adrick), Shervie Tan, Tan Jing Chun (Shirley), Ang Choon Keng, Tay Wee Meng, Kong Foong Ching, Yap Wai Mun, Lim Ke Wei, Chan Kam Wai, Chun Zhenhui, Lai Fung Yen, Hoo Wai Khinn, Teah Wei Han, Yow Wei Teng , Beh Chor Joo, Hang Hue Li, Chin Wai Kien (Kc), Sung Pei Sun, Tan Kean Wooi, Wong Mun Poh (Jane), Chong Ri Hui (Saxon), Khor Pheik Hoy, Mohd Munadzam bin Samsudin (Peenut), Syamil bin Abd Latif, Yap Ann Rose, Kenneth Lim Wee Leng, Lim Jenn Yu, Noorazhar bin Mohd Noor , Lee Fok Loy (Roy), Lew Wai Hong (Joe), Cheang Khai Lung, Faizal Md Fadzil **Vehicle Group Lead** Azmi Bin Mohd Amin **Vehicle Artists** Ma Hanson, Ho Kuan Teck, Chew Tiong Nam, Ling Swee Hee, Kemal Attaturk, Kok Chen Yong, Lee Ka Hal, Cheng Lin Chou (Chris), Yoong Wei Siong, Bondhan Kimbalazani, Ng Say Chong (Raymond), Bonar Siregar (Egar), Amith Alottam, Aswin Dharmadi, Ariyanto Wibowo, Ng Kah Yeow (Kenji), Andiono Christanto, Leong Li Cheng (Tammie), Abdul Khaliq Bin Abu Hassan Shaari, Muhammad Rasyid Ridha, Ehsan Lankarani, Kher En Yeoh (Alan) **Additional Art** Dhruva, Nikitova, Glassegg, Roax, Pearl Digital **SPECIAL THANKS VP Of Codemasters Studios And Development** Gavin Cheshire **Senior Producer** Clive Moody **Additional Production** Paul Jeal **Additional UI Art** Roger Schembri, Will Evans, Simon Reed, Dan Fernando, Adrian Waters **Additional Character Art** Chris Rocks, Richard Brookes **Co-Driver Scripting** George Gwynn **Additional Vehicle Recording** Bryan Watkins And Warner Brothers Post Pro **Lead Programmer** Alan Roberts **Vehicle Artist** Keith Burden **Further Thanks** Magna Charger, Porsche Driving Experience, Paul Lovell, Brian Coller, Gareth Glover, Southern Realty (M) Sdn Bhd, Saladin Mazlan, Neil 'The Wheel' Atkinson.

БЛАГОДАРНОСТИ

ОСОБОЕ СПАСИБО:

Семье McRae
Colin McRae Motorsport Ltd
Ari Vatanen
Campbell Roy
Christian Stevenson
Dario Franchitti
David Coulthard
Dave Mirra
Ken Block
Tanner Foust
Travis Pastrana
Valentino Rossi
Malaysia Debt Ventures Berhad
Joshua Martelli & Mad Media
Richard Furse
Dan Peacock

Спасибо:

Производителям

American Honda Motor Co., Inc.
BMW AG
Bowler Off–Road Ltd
Chrysler LLC
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Honda Motor Co., Ltd.
Mitsubishi Motors Corporation
Nanjing Automobile (Group) Corporation
Nissan Motor Co., Ltd.
Toyota Motor Corporation
Volkswagen AG

Командам

California Race and Rally Inc
Collins Motorsports
Dallenbach Racing Inc
De Jong Off–Road Manufacturing
Hydrex Rallycross Team
Ickler Motorsports LLC
Icon Vehicle Dynamics
Kincaid Racing
Kroeker Off Road Engineering Inc
Lawrence Gibson
Mitsubishi Ralliart Works Team
Pflueger Racing
Porter Race Cars
Rhys Millen Racing
Ridgeline Racing
Robby Gordon Motorsports
Subaru Rally Team USA
Tanner Foust Racing Inc
Terrible Herbst Motorsports
Tusk Engineering
Vermont SportsCar
West Coast Choppers

Территориям

Treasury Holdings UK Ltd / Battersea Power Station

Спонсорам

4x4 Rockshop
Acupuncture
ADVAN
AEM
AIRAID
Alpinestars
Arai
ARK Performance
Armor All
Asics
ATX American Racing
Balls Deep Boxers
Beard Seats
Best In The Desert
BF Goodrich
Bilstein
Black Label Skateboards
Borla Exhaust
BOS Engineering
BP
Breed
Brembo
BTR
Buckshot Racing
Bully Dog Technologies
Car@nifty
Carhartt
Champion
Clarion
Dalik Fodda
DC Shoes
Diamond Eye Performance
Dirt Bagz
DJ Safety
EMC2
Duke Video
Dürr
Ecko Unltd
Eibach Springs
Endless
Exedy
Exxon Mobil
Fabtech
Facom
Ferodo
Flip
Fulmer Helmets & Memphis Car Audio
Garmin
Go Fast Sports
Goodridge
Greddy
Hella
Ironclad Performance Wear
K&N
KC HiLiTES
Kenwood
Kerrang!
Kicker Performance Audio
King Off Road Racing Shocks
KMC Wheels
Koni
König
Kumho Tyres
KRE
KYB
Lightforce
London Bus Routemaster (Corgi)
Lucas Oil Products
McKenzie's
Michelin Tyres
Mishimoto
Monster Energy Drink
Motul
Motu25
MSD Ignition
Nixon
Oakley
Ogio
Öhlins Racing
OMP Racing
Osiris
OZ Racing
Peltor Motorsport
PIAA
Puma
Quiksilver
Rally America
Recaro
Red Bull
Reddmango
Red Line
Repsol
Rock Oil
Rockstar Energy Drink
Scott
Shark
Shell
Shoei
Signpros
Simpson Performance Products
Skin Industries
Skyjacker Suspensions
SLIME
SmartPunk.com
Snap–on Tools
Sonauto
Sparco
Sport Grafics
Stilo
STP
Sunuco Race Fuels
Superdry
Three
Toyo Tires
Valeo
Vision X Off Road Lighting
VP Racing
Warn
Wide Open Baja
Yokohoma
X–Games
ZF Sachs
Zoo York

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

D–BOX
ESPN
Yellow–Shark Studios, Cheltenham

САУНДТРЕК

Mountains
Performed by Biffy Clyro
Produced by Gggarth, Biffy Clyro
(P) 2008 14th Floor Records
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
Written by Simon Neil
Published by Universal Music Publishing Ltd

Blind Man
Performed by Black Stone Cherry
Produced and Mixed by Bob Marlette
Music and Lyrics by Black Stone Cherry, Richard Young and Bob Marlette
Published by Them Young Boys Music (ASCAP), administered by Bug Music Inc. and Black Lava Music (ASCAP), administered by Kobalt Music Publishing
(P) 2008 The All Blacks U.S.A., Inc.
From the Roadrunner Records album, "Folklore and Superstition", used by permission.

Shout
Performed by Black Tide
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Garcia and Suecof
(C) 2007, Zag IV Publishing/ EMI April Music Inc/ EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
(C) Jason Suecof administered by Kobalt Music Publishing Limited

Jeremy Kyle is a Marked Man
Performed by Blakfish
Under license from Hassle Records
Written by Thomas Peckett, Sam Manville, Robert Wisely, and Richard Lee
Published by Full Time Hobby Publishing, Administered by Bucks Music Group Ltd.

Helicopter
Performed by Bloc Party
Courtesy of Wichita Recordings / Atlantic Recording Corp
By Arrangement with Mixtape Music / Warner Music Group Film & TV Licensing
Words & Music by Okereke, Lissack, Moakes and Tong
(C) 2004, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Talons
Performed by Bloc Party
Courtesy of Wichita Recordings / Atlantic Recording Corp
By Arrangement with Mixtape Music / Warner Music Group Film & TV Licensing
Words & Music by Okereke, Lissack, Moakes and Tong
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Fantastic Journey of the Underground Man
Performed by De Staat
Courtesy of Excelsior Recordings
Taken from the album 'Wait For Evolution'
Written by T. Janssen.
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2009
Used by permission. All rights reserved

Ich Betäube Mich
Performed by Deichkind
Courtesy of Universal Music Germany
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Philipp Gruetering, Bartosch Jeznach, Sebastian Hackert and Sarah Walker
(C) 2006 Edition Deichkind (Gema) / Universal Music Publishing Ltd
All Rights On Behalf Of Edition Deichkind Administered By Warner Chappell Overseas Holdings Ltd

Sideways Here We Come
Performed by Die! Die! Die!
Written by Wilson, Prain & Anderson
Used by permission. Copyright Control

All Around The World
Words & Music by Matthew Bigland
Performed by Dinosaur Pile-Up
www.dinosaurpileup.com
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Wannabe In L.A.
Performed by Eagles of Death Metal
Written by Jessie Everett Hughes and Josh Homme
Published by MAFFG/ Board Stiff Music and Imagem London Ltd
Courtesy of Downtown Records
By arrangement with Rekords Rekords
All Rights Reserved. Used by Permission

Grounds For Divorce
Performed by Elbow
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Guy Edward John Garvey, Craig Lee Potter, Mark Potter, Peter James Turner and Richard Barry Jupp
(C) 2008 Salvation Music Ltd (Ns
All Rights Administered By Warner/Chappell Music Publishing Ltd

Ulysses
Performed by Franz Ferdinand
Recorded & Produced By Dan Carey & Franz Ferdinand
Engineered By Paul Savage & Alexis Smith
Mixed By Mike Fraser & Tom Elmhirst
(P) 2009 Domino Recording Co. Ltd.
Written by Huntley, McCarthy, Hardy & Thompson
Published by Universal Music Publishing Ltd

In The Hospital
Performed by Friendly Fires
Courtesy of XL Recordings Limited
www.xlrecordings.com
Written by MacFarlane, Gibson & Savidge
Published by Universal Music Publishing Ltd

Lovesick
Performed by Friendly Fires
Courtesy of XL Recordings Limited
www.xlrecordings.com
Written by MacFarlane, Gibson & Savidge
Published by Universal Music Publishing Ltd

A Hope In Hell
Performed by Glamour Of The Kill
Written collectively by Glamour of the Kill
Used by permission. Copyright Control

Violent And Young
Performed by Iglu & Hartly
Courtesy of Mercury Records (London) Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Jarvis, Katz and Martin
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Good Love
Performed by Kram
Courtesy of Universal Music Australia
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Maher
Published by Sony/ATV Music Publishing

Edith
The Hot Melts
Written by Baylis, Biggins, McCartney & Rothwell
Published by Sanctury Music Publishing Ltd. / Universal Music Publishing Ltd
Courtesy of Wonderland / Epitaph

My Delirium
Performed by Ladyhawke
Courtesy of Universal Music Australia
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Brown, Gabriel, Grey and Robinson
(C) 2007, EMI Music Publishing Australia Pty Ltd/ EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW / Gabriel and Son Limited administered by Kobalt Music Publishing Limited / Published by Universal Music Publishing Ltd / 2007 Warner/Chappell Music Ltd (PRS)

Never Take Us Alive
Performed by Madina Lake
Produced and Mixed by David Bendeth
Lyrics by Matthew Leone, Nathan Leone, Daniel Torelli, Mateo Camargo and David Bendeth
Music by Matthew Leone, Nathan Leone, Daniel Torelli, Mateo Camargo
Published by Robot of the Century (BMI) o/b/o itself and Madina Fire Music (BMI) and Amp Group Publishing and Imagem Music Publishing
(P) 2009 The All Blacks B.V.
From the Roadrunner Records album, 'Attics to Eden', used by permission

Work On You
Performed by MSTRKRFT
Courtesy of Modular Recordings / Universal-Island Records Ltd
Under licence from Universal Music Operations
(P) 2006 Last Gang Records Inc.
Words & Music by Keeler and Puodziukas
(C) Nehrusita Inc/ MSTRTRKS Music Inc/ EMI Blackwood Music Inc/ EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Treading Water
Performed by Proceed
Song and Lyrics by Daniel Lancaster
Music by Daniel Lancaster, Tom Doyle and Proceed
Produced and engineered by Dan Lancaster and Tom Doyle
Mixed and Mastered by Justin Hill and Dan Weller at Timeless Studios, London
Used by permission. Copyright Control

Little Sister
Performed by Queens Of The Stone Age
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Homme, Van Leeuwen & Castillo
Published by Universal Music Publishing Ltd

Injection
Performed by Rise Against
Courtesy of Geffen Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Barnes, Chasse, Mcilrath, Principe
Published by Sony/ATV Music Publishing

Say Aha
Performed by Santigold
Written by S. White, J. Hill
Produced by J. Hill, S. White, Switch
Published by Rodeoman Music (ASCAP), Downtown Music Publishing LLC (ASCAP), Little Jerk (ASCAP), EMI April Music
2008 Lizard King Records Limited under exclusive licence to Warner Music UK Limited for UK and Eire
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'Santigold'

They Say
Performed by Scars On Broadway
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Words & Music by Malakian / Dolmayan
Published by Sony/ATV Music Publishing

Let's Talk About it
Performed by White Denim
Under license from English Mallard and Full Time Hobby
Used by permission. Copyright Control

Bumpin'
Performed by Steadlür
Produced by Jeff Blue, Mixed by Jason Elgin
Lyrics by Dallas Anthony, Philip Anthony, Daniel Bruce, Thomas Gonzalez and Jeff Blue
Music by Philip Anthony, Dallas Anthony, Daniel Bruce, Thomas Gonzalez, Jeff Blue and Jade Lemons
Published by Robot of the Century (BMI) o/b/o itself and Fire and Eyeliner Music (BMI) and Imagem Music ob/o Universal Music-Zsongs (BMI)/Stay Beautiful Music (BMI) and Jade Lemons (BMI)
(P) 2009 The All Blacks B.V.
From the Roadrunner Records album, 'Everything Is Nothing', used by permission.

Red Lights Flash
Performed by Templeton Pek
Written by Neal Mitchell, Kev Green and Simon Barford
Under license from Bomber Music Limited

Steve McQueen
Performed by The Automatic
Courtesy of B-Unique Records Ltd
Under licence from B-Unique Records Ltd
Words & Music by Hawkins, Frost, Griffiths and Mullen
(C) 2007, Automatic Music Ltd / EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Men's Needs
Performed by The Cribs
Courtesy of Wichita Recordings / Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with Mixtape Music / Warner Music Group Film & TV Licensing
Written by G. Jarman, R. Jarman, R. Jarman
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2007
Used by permission. All rights reserved

Radio Heart
Track written and performed by The Futureheads
Produced by Youth
Published by Big Life Music Ltd

There's No Secrets This Year
Performed by Silversun Pickups
Written by Brian Aubert, Christopher Guanlao, Joseph Lester and Nicole Monninger
Published by Silversun Pickups Music (ASCAP) / Boredom Mending Music (BMI)
Courtesy of Dangerbird Records
Administered by Fintage in the UK

Warriors Dance
Performed by The Prodigy
Under license from Cooking Vinyl Limited
Courtesy of Take Me To The Hospital Limited
Words & Music by Howlett, Grace, Mills and Srock
(C) 2008, EMI Virgin Music Ltd, London W8 5SW / Sherlock Holmes Music Ltd / Chelsea Music Publishing Co. Ltd / Incentive Music Ltd and (P) Bucks Music Group Ltd

Lost Weekend
Performed by The Qemists
Ninja Tune 2008
Written by The Qemists and Mike Patton
Published by Published by Just Isn't Music (PRS) / Mal Di Gola (ASCAP)
Available on the Qemists album 'Join the Q'
www.ninjatune.net

This Is The One
Performed by The Stone Roses
Licensed courtesy of Sony Music Entertainment UK Ltd
Written by Squire, Brown
Published by Imagem Music

1989
Performed by The Rakes
Courtesy of Cooperative Music / Mercury Records (London) Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
By Matthew Swinnerton, Alan Donohoe, Lesse Peterson, Jamie Horn-Smith and Chris Ketley
(C) 2009 Warner/Chappell Music Publishing Ltd / Copyright Control

I Won't Let You Down
Performed by The Subways
(P) 2008 Infectious Records Ltd
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'All or Nothing'
Written by Billy Lunn, Charlotte Cooper & Joshua Morgan
Published by Stage Three Music Limited

Science of Fear
Performed by The Temper Trap
(P) 2009 Infectious Music Ltd
Written by J. Aherne, T. Dundas, A. Mandagi, L. Sillitto
Published by Imagem Music / Mushroom Music Pty Ltd
Courtesy of Infectious Music Ltd / Liberation Records

The Rat
Performed by The Walkmen
Produced by David Sardy
(P) 2004 WEA International Inc.
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'Bows + Arrows'
Written by Leithauser, Martin, Barrick, Bauer, Maroon
Published by EP Music Limited

I'm A Rope
Performed by Tommy Sparks
Courtesy of Universal-Island Records Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by Tommy Sparks
Published by Global Talent Publishing

First Taste
Performed by Triggerfinger
Courtesy of Excelsior Recordings
From the album 'What Grabs Ya?'
Words & Music by Block, Goossens and Van Bruystegem
(C) 2009, EMI Music Publishing Belgium SA/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Restless
Performed by UNKLE featuring Josh Homme
Written by R. Brown, R. Aickin, J. Homme, J. Lavelle, R. File, C. Goss
Under license from Surrender All Ltd
(C) 2007 Warner/Chappell Music Ltd (PRS) / Universal Music Publishing Ltd / Baby Cole Music (ASCAP) [administered by Wixen Music Publishing, Inc.] / Copyright Control

To Lose My Life
Performed by White Lies
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by H. McVeigh, C. Cave, J. Brown
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2009
Used by permission. All rights reserved

Y-Control
Performed by Yeah Yeah Yeahs
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd
Written by K. Orzolek, N. Zinner, B. Chase
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2003
Used by permission. All rights reserved

Save it for the Bedroom
Performed by You Me At Six
Words & Music by Helyer, Franceschi, Barnes, Miller and Flint
(C) 2007, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Under License from Slam Dunk Records Ltd

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



DODGE Official Licensed Product

HONDA Official Licensed Product

MOPAR®

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© Codemasters Software Company Limited («Codemasters»), 2009. Все права защищены. «Codemasters»®, логотип Codemasters, «DiRT»® являются зарегистрированными товарными знаками Codemasters. «DiRT 2»™ и , «EGO» ™ являются товарными знаками Codemasters. «Colin McRae»™ и подпись Colin McRae являются зарегистрированными товарными знаками Colin McRae. Используется технология Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2009. В продукте использованы материалы, защищаемые законом об охране интеллектуальной собственности, приобретенные и/или распространяемые с разрешения QUAZAL Technologies, Inc. Copyright 1998-2009, QUAZAL Technologies Inc. Все права защищены. Права на часть этого продукта принадлежат © The FreeType Project, 2009 (www.freetype.org). Все права сохранены. Авторские права BMCode © 2001 - 2007 Andreas Jonsson. AMD, логотип AMD Arrow, ATI, логотип ATI, Athlon, Radeon и их сочетания являются товарными знаками Advanced Micro Devices, Inc. Содержит программный код Rapture3D, права на который принадлежат Blue Ripple Sound Limited, все права защищены. Intel, логотип Intel, Intel Core, и Core Inside являются товарными знаками Intel Corporation. Логотип BMW, словесный товарный знак BMW и названия моделей BMW являются товарными знаками BMW AG и используются по лицензии. Товарный знак BF Goodrich® Tires используется по лицензии группы компаний Michelin. BP ULTIMATE и символика ULTIMATE являются торговыми марками и используются с разрешения BP p.l.c. CHAMPION, FERODO и MOOG являются товарными знаками и воспроизведены с разрешения Federal-Mogul Corporation. Dodge и HEMI® являются товарными знаками Chrysler LLC. Dodge Ram и его фирменный стиль использован компанией Codemasters Software Company Limited по лицензии. © Chrysler LLC 2009. Ford Oval и соответствующие фирменные знаки лицензированы и являются собственностью Ford Motor Company. Произведено Codemasters. www.ford.com. Товарные знаки General Motors использованы Codemasters Software Company Limited по лицензии. Официальный лицензированный продукт Honda. Выпущено Codemasters Software Company, Ltd. Honda®, Acura®, Ridgeline® и элементы оригинального дизайна продуктов Honda являются товарными знаками и интеллектуальной собственностью Honda Motor Co., Ltd, использованы по лицензии American Honda Motor Co., Ltd. Все права защищены. MG является зарегистрированной торговой маркой Nanjing Automobile (Group) Corporation. Права на лицензию принадлежат BMH Limited. Агент лицензирования LMI Limited www.bmh-ltd.com. Названия, эмблемы и внешний вид MITSUBISHI, Eclipse GT, Lancer Evolution IX, Lancer Evolution X, Pajero Dakar 1993, Racing Lancer являются товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью MITSUBISHI MOTORS CORPORATION и используются Codemasters Software Company Limited по лицензии. Автомобили, изображения и логотипы Mopar и Chrysler являются товарными знаками Chrysler LLC и используются по лицензии The Codemasters Software Company. © Chrysler LLC 2009. Произведено по лицензии NISSAN MOTOR CO., LTD. Товарный знак RED BULL, изобразительный товарный знак RED BULL и DOUBLE BULL DEVICE являются торговыми марками Red Bull GmbH/Austria и используются по лицензии. Red Bull GmbH/Austria в данном случае сохраняет за собой все права, незаконное использование запрещено. Товарные знаки и сочетание цветов используется по лицензии Shell. Товарные знаки, элементы дизайна и интеллектуальная собственность Subaru являются собственностью Fuji Heavy Industries Ltd и используются по лицензии. Toyota, FJ Cruiser, Stadium Truck, все прочие знаки, элементы дизайна, эмблемы и интеллектуальная собственность используются с разрешения Toyota Motor Corporation. Toyo Tires - товарный знак, принадлежащий Toyo Tire & Rubber Co., Ltd. и зарегистрированный соответствующим образом в США и других странах. Товарные знаки "VP Racing" и "VP Racing Fuels" принадлежат VP Racing Fuels. Inc. и используются по лицензии. Товарные знаки, элементы дизайна и интеллектуальная собственность, принадлежащие Volkswagen AG, используются по лицензии. Все остальные права и товарные знаки являются собственностью их владельцев и использованы по лицензии. Эта игра НЕ лицензирована у FIA или любой связанной с ней компанией.

Разработано и издается компанией Codemasters.

Эта игра может включать в себя технологию динамической рекламы, разработанную IGA Worldwide, Inc., благодаря которой на игровых объектах будет появляться реклама, повышая уровень реалистичности игры. Для подбора отображаемого содержимого IGA использует IP-адрес компьютера, на котором работает игра. IP-адрес используется только для определения страны или города игрока, размера и времени отображения содержимого в игре, а также длительность игровой сессии. IGA не использует IP-адреса для идентификации личности пользователя. Эта технология интегрирована в игру. Если вы хотите отказаться от использования технологии, отключитесь от Интернет перед началом игры. Подробнее о политике конфиденциальности можно узнать по адресу: http://www.codemasters.co.uk/privacy-policy/. С политикой конфиденциальности компании IGA Worldwide Inc. можно ознакомиться на веб-сайте http://www.igaworldwide.com/privacy-policy.cfm.

Программа Rapture3D принадлежит компании Blue Ripple Sound Limited c/o BSG Valentine & Co.,7-12 Площадь Тависток, Лондон WC1H 9BQ ("Us" и "We"). Использование программного обеспечения Rapture3D оговаривается следующими условиями договора. Вместе с игрой пользователю предоставляется лицензия на некоммерческое использование Rapture3D. Лицензия не подлежит передаче другим лицам. Запрещается декомпиляция, дизассемблирование и изменение программного кода Rapture3D иными способами. При несоблюдении пользователем условий договора или отсутствии возможности продления предоставляемой лицензии, компания-разработчик имеет право разорвать договор. При разрыве договора пользователь должен немедленно прекратить использование программы. Разработчик обладает всеми авторскими правами на Rapture3D, название и различные аспекты использования и распространения программы, включая всю интеллектуальную собственность и права на продукт. Все права на Rapture3D, не предоставленные пользователю, принадлежат разработчику. Rapture3D защищена законом об авторских правах, торговой маркой и/или другими законами об интеллектуальной собственности; любое использование продукта в непредусмотренных оригинальным договором целях является нарушением этих законов. Rapture3D распространяется по типу «как есть» и разработчик не несет никакой ответственности за преднамеренный или случайный урон благосостоянию, имуществу или бизнесу пользователя, даже если тот предупрежден о возможности подобных происшествий. Эти условия составляют соглашение между разработчиком и пользователем в отношении использования Rapture3D и будут определены и истолкованы в соответствии с законодательством Англии.

AMD, логотип AMD Arrow. ATI, логотип ATI, Athlon, Radeon, и их вариации являются торговой маркой Advanced Micro Devices, Inc.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

ВАЖНО – ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ: ДАННАЯ ПРОГРАММА (ВКЛЮЧАЮЩАЯ В СЕБЯ КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, НОСИТЕЛЬ ДАННЫХ И ПРИЛАГАЮЩУЮСЯ ДОКУМЕНТАЦИЮ В ПЕЧАТНОМ ИЛИ ЭЛЕКТРОННОМ ВИДЕ) ЛИЦЕНЗИРУЕТСЯ ДЛЯ ВАС НА УСЛОВИЯХ, ПРИВЕДЕННЫХ НИЖЕ, КОТОРЫЕ СОСТАВЛЯЮТ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ МЕЖДУ ВАМИ И CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED («CODEMASTERS»). УСТАНАВЛИВАЯ ИЛИ ИСПОЛЬЗУЯ ПРОГРАММУ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ. ЕСЛИ ВЫ НЕ СОГЛАСНЫ С УСЛОВИЯМИ СОГЛАШЕНИЯ, ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОГРАММУ И ДОЛЖНЫ ВЕРНУТЬ ПРОГРАММУ ПРОДАВЦУ, У КОТОРОГО ВЫ ЕЕ ПОКУПАЛИ, И ОТДАННЫЕ ЗА ПОКУПКУ ПРОГРАММЫ ДЕНЬГИ БУДУТ ВАМ ВОЗВРАЩЕНЫ.

ПРОГРАММА защищена законом об авторском праве Великобритании, международными соглашениями и другими законами. Программа лицензирована, а не продана, и данное соглашение не дает права собственности на Программу или ее копию.

1. Ограниченная лицензия на использование. Codemasters предоставляет Вам неэксклюзивную, непередаваемую ограниченную лицензию на использование одной копии Программы индивидуально, для собственных нужд, с правом установки на один компьютер.

2. Владение. Вся интеллектуальная собственность, относящаяся к Программе (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и другими материалами, встроенными в нее), а также права собственности на каждую копию Программы принадлежат Codemasters или ее лицензиарам, и у Вас нет никаких прав, кроме указанных в параграфе 1 данного соглашения.

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ:

* Копировать Программу.
* Продавать, сдавать в аренду или наем, лицензировать, распространять или каким-либо другим образом передавать или делать доступной для любых других лиц Программу, целиком или частями, либо использовать Программу в коммерческих целях, включая, но не ограничиваясь, использование в сервисных бюро, интернет-кафе, компьютерных клубах или других коммерческих местах, где многочисленные пользователи могут получить доступ к Программе. Codemasters может предложить отдельное лицензионное соглашение, регламентирующее использование Программы в коммерческих целях; контактную информацию можно найти ниже.
* Производить реинженириng, извлечение исходного кода, модификацию, декомпиляцию, дизассемблирование Программы или ее частей.
* Удалять, маскировать или обходить любые уведомления или пометки о правах собственности, содержащиеся в Программе.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Codemasters гарантирует покупателю Программы, что носитель информации, на котором записана Программа, не будет содержать дефектов (ни в материалах, ни в качестве изготовления) на протяжении 90 дней с даты приобретения. Если в течение этих 90 дней будет обнаружен дефект, то Codemasters согласна бесплатно заменить этот продукт после получения Программы, при условии оплаты почтовых издержек и подтверждение даты покупки, если Программа все еще производится Codemasters. Если же Программа более не производится, Codemasters оставляет за собой право заменить ее на аналогичную или более дорогую. Данная гарантия распространяется лишь на оригинальные носители, предоставленные Codemasters, и не применима, если повреждения носителя были получены при неправильном использовании или по небрежности. Любые подразумеваемые гарантии, предписанные законом, четко ограничены периодом 90 дней, описанным выше.

ЕСЛИ ИНОЕ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО ВЫШЕ, ЭТА ГАРАНТИЯ ЗАМЕНЯЕТ ВСЕ ДРУГИЕ ГАРАНТИИ, УСТНЫЕ ИЛИ ПИСЬМЕННЫЕ, ЯВНЫЕ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ, ВКЛЮЧАЯ ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ ТОВАРОПРИГОДНОСТИ, ГОДНОСТИ ДЛЯ СПЕЦИФИЧЕСКИХ ЦЕЛЕЙ, И НИКАКИЕ ДРУГИЕ ЗАЯВЛЕНИЯ ИЛИ ПРЕТЕНЗИИ НЕ БУДУТ РАССМОТРЕНЫ CODEMASTERS.

Когда Вы возвращаете Программу для замены по гарантии, пожалуйста, высылайте оригинальный диск только в защищенной упаковке и вложите: (1) копию чека; (2) Ваше имя и обратный адрес (разборчиво); (3) описание дефекта, возникшей проблемы и конфигурации компьютера, на котором Вы запускали программу;

ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ CODEMASTERS НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА СПЕЦИАЛЬНЫЙ, НЕПРЕДВИДЕННЫЙ ИЛИ КОСВЕННЫЙ УЩЕРБ, ПРИЧИНЕННЫЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЛАДЕНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОЙ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ, ВКЛЮЧАЯ ИМУЩЕСТВЕННЫЙ УЩЕРБ, ПОТЕРЮ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗ ИЛИ СБОЙ КОМПЬЮТЕРА ИЛИ, В РАМКАХ ДЕЙСТВУЮЩЕГО ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА, УЩЕРБ ЗДОРОВЬЮ, ДАЖЕ ЕСЛИ CODEMASTERS ПРЕДУПРЕЖДАЛИ О ВОЗМОЖНОСТИ ПОДОБНОГО УЩЕРБА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ CODEMASTER НЕ ДОЛЖНА ПРЕВЫШАТЬ СУММУ, УПЛАЧЕННУЮ ЗА ЛИЦЕНЗИЮ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ. НЕКОТОРЫЕ СТРАНЫ НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ОГРАНИЧИВАТЬ СРОК ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМОЙ ГАРАНТИИ И/ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЕ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЕ НЕПРЕДВИДЕННОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ВЫШЕУПОМЯНУТЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ МОГУТ НЕ ОТНОСИТЬСЯ К ВАМ. ДАННАЯ ГАРАНТИЯ ДАЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЗАКОННЫЕ ПРАВА, У ВАС МОГУТ БЫТЬ ДРУГИЕ ПРАВА, КОТОРЫЕ МОГУТ МЕНЯТЬСЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ. Без ущемления каких-либо других прав Codemasters, настоящее Соглашение автоматически прекращает действовать, если Вы нарушите его условия. В этом случае Вы должны уничтожить все копии Программы и ее составных частей.

СУДЕБНЫЙ ЗАПРЕТ. Так как в случае нарушения условий данного Соглашения Codemasters понесет непоправимый ущерб, Вы признаете, что в этом случае Codemasters имеет право на использование соответствующих средств судебной защиты по праву справедливости в отношении нарушений настоящего Соглашения, а также на другие подобные средства защиты в соответствии с действующим законодательством.

КОМПЕНСАЦИЯ. Вы согласны гарантировать возмещение ущерба, освободить Codemasters, ее партнеров, филиалы, подрядчиков, служащих, директоров и агентов от ответственности за ущерб, прямо или косвенно возникший из-за ваших действий при использовании Программы в соответствии с условиями данного Соглашения.

ПРОЧЕЕ. Данное Соглашение является окончательным соглашением между сторонами и заменяет все предыдущие соглашения. Оно может быть изменено только по письменной договоренности между обеими сторонами. Если какое-либо условие данного Соглашения не будет иметь законной силы по какой-либо причине, то это условие должно быть изменено только до такой степени, чтобы сделать его выполнимым, при этом остальные положения Соглашения сохраняют свою силу. Данное Соглашение должно трактоваться согласно законам Великобритании, и вы согласны признать исключительную юрисдикцию судов Калифорнии, США.

Если у Вас возникли вопросы относительно этого Соглашения, вы можете обратиться в Codemasters:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT United Kingdom.
Tel +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595.

CREATIVE LABS

Компания Creative Labs, Inc. предоставляет вам данную программу установки OpenAL32.dll и другие файлы OpenAL (далее «Программа»). Вы можете свободно использовать Программу и интегрировать ее в свои приложения, а также распространять ее без дополнительных обязательств перед Creative и без дополнительной оплаты.

ГАРАНТИЯ ОТСУТСТВУЕТ

ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ ПРОГРАММУ НА ВАШ СОБСТВЕННЫЙ РИСК. ПРОГРАММА ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ БЕЗ ГАРАНТИЙ ЛЮБОГО РОДА. В РАМКАХ, ДОПУСТИМЫХ ЗАКОНОМ, CREATIVE ОТРИЦАЕТ ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ, ПРЯМЫЕ ИЛИ КОСВЕННЫЕ, ВКЛЮЧАЯ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ ГАРАНТИИ ИЛИ УСЛОВИЯ ТОВАРНОГО ВИДА И СООТВЕТСТВИЯ КАКОЙ-ЛИБО ЦЕЛИ. КОМПАНИЯ CREATIVE НЕ ОБЯЗУЕТСЯ ПРЕДОСТАВЛЯТЬ ОБНОВЛЕНИЯ И УЛУЧШЕНИЯ ПРОГРАММЫ.

Ни одно лицо или организация не имеет права расширять или изменять гарантию или другие содержащиеся в данном документе условия. Creative не гарантирует, что функционал Программы будет соответствовать вашим требованиям, а также что действие Программы не будет иметь нарушений, ошибок или вредоносного программного кода. В данном параграфе под понятием "вредоносный программный код" подразумевается любой программный код, предназначенный для порчи программного обеспечения или данных, потребления ресурсов, изменения, копирования или передачи данных либо иного нарушения функционирования компьютера, системы или сети, включая вирусы, троянские программы, программы-черви, логические бомбы и прочее.

Вы принимаете полную ответственность за выбор Программы для достижения поставленных целей, загрузку, использование и результаты, полученные при помощи Программы. Вы также осознаете риск, связанный с качеством и действием Программы.

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ CREATIVE ПЕРЕД ВАМИ ИЛИ ЛЮБЫМ ДРУГИМ ЛИЦОМ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПРЕВЫСИТ СУММЫ, УПЛАЧЕННОЙ ВАМИ ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ХАРАКТЕРА ПРЕТЕНЗИЙ.

BLUE RIPPLE SOUND

Программное обеспечение Rapture3D (далее «ПО Rapture3D») принадлежит Blue Ripple Sound Limited c/o BSG Valentine & Co.,7-12 Tavistock Square, London WC1H 9BQ («Мы»). Использование вами ПО Rapture3D регулируется следующими условиями. Вы получаете личную неэксклюзивную лицензию без права передачи на использование ПО Rapture3D исключительно вместе с игрой, вместе с которой оно было поставлено, и для некоммерческих целей. Вы не имеете права декомпилировать и разбирать любую часть ПО. Мы можем разорвать данное соглашение в любой момент в случае нарушения Вами любого условия, либо в случае, если Мы не в состоянии обеспечивать лицензию на использование ПО Rapture3D. В случае завершения срока действия или разрыва соглашения Вы обязаны прекратить использование ПО Rapture3D. Мы обладаем эксклюзивными правами на ПО Rapture3D, что включает все авторские права и прочие права на интеллектуальную собственность. Все права, касающиеся ПО Rapture3D и не предоставленные Вам в явном виде, резервируются за нами. ПО Rapture3D защищено законами об авторском праве, товарных знаках и прочими законами о защите интеллектуальной собственности, и несанкционированное использование ПО может привести к нарушению этих законов и данных условий использования. Rapture 3D предоставляется без каких-либо явных и косвенных гарантий. Мы не несем ответственности за прямой, непрямой, случайный, специальный или косвенный урон, в том числе потери прибыли и репутации, активов и выгод, даже в том случае, если нам было известно о возможности подобного урона. Данные условия полностью составляют соглашение между нами относительно использования Вами ПО Rapture3D, трактуются в соответствии с законами Великобритании и находятся под юрисдикцией судов Великобритании.

Если у вас есть какие-либо вопросы по поводу лицензионного соглашения, вы можете обратиться в Codemasters по адресу:

The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6,
Leamington Spa Warwickshire CV47 2ZT United Kingdom.
Tel +44 1926 814 132, Fax +44 1926 817 595.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: **(495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru**.

Часы работы службы технической поддержки: **9:00–23:00** по рабочим дням, **10:00–20:00** по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте **http://www.nd.ru/** в разделе **Пользователям**.

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: **(050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua**.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики **DirectX** и информацию о своем компьютере по электронной почте: **support@nd.ru (для России)** или **help@odyssey.od.ua (для Украины)**.

ДЛЯ СОЗДАНИЯ ФАЙЛА ДИАГНОСТИКИ:

- Нажмите **Пуск** (Start) ➡ **Выполнить** (Run), в появившемся окне наберите **dxdiag** и нажмите **Enter**.
- В открывшемся окне перейдите на закладку **Экран** (Display) и проведите тесты **DirectDraw, Direct3D**.
- Перейдите на закладку **Звук** (Sound) и проведите тест **DirectSound**.
- Нажмите кнопку **Сохранить все сведения...** (Save All Information...) и укажите место на диске для сохранения текстового файла.

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ О КОМПЬЮТЕРЕ:

- Нажмите **Пуск** (Run) ➡ **Выполнить** (Run), в появившемся окне наберите **msinfo32** и нажмите Enter.
- В появившемся окне выберите **Файл** (File) ➡ **Экспорт** (Export), укажите какое-либо имя файла и сохраните. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) – он может быть довольно большим.

ДЛЯ ЗАМЕТОК